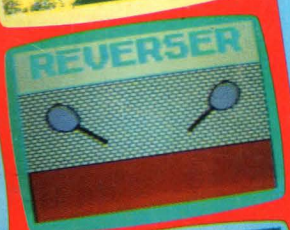
MENSILE - ANNO VII - N. 77

SUPER PROGRAM

CBM 64
SPECTRUM 48 K

19 GIOCHI

MULTI LOAD



KHUN

SIDE POD

FAST LOADING "BITURBO"

VINCERE E VINCEREMO

Questo mese vogliamo insegnarvi altri sporchi, sporchissimi, trucchi per vincere ed alcuni tra i giochi più gettonati del momento. Siamo sicuri che apprezzerete ancora una volta lo sforzo dei nostri programmatori che presentano su cassetta il meglio della produzione mondiale mentre sulla rivista i nostri "censori" riescono a inventarsi mille astuzie per darvi la possibilità di battere i vostri amici in giochi fantastici come Xenon o Narco Police.
Il segreto per riuscire a vincere sempre è molto semplice: basta leggere Special Program!

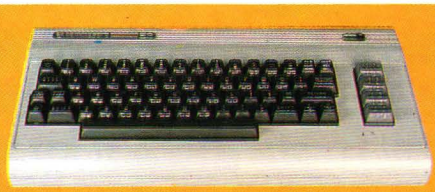
MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

SPECIAL PROGRAM N° 77 - Periodico mensile - Giugno 1991 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A

SPECTRUM LATO B

4	SOLVER	SET POINT
5	MATCH	PROF. SPUCK
6	S.W.A.T.	LAST WORLD
7	BORN TO PUSH	REVERSER
8	HAUNTED SHIPS	KHUN
9	KYRO	FLYING DEATH
10	VIP	DOU BOU
11	MYTOS	HARDEX
12	INSIDE TANK	SIDE POD
13		HOT NAILS
14	XENON: il tempo della guerra	
16	FAST LANE: corsie pericolose	
18	RAILROAD TYCOON: arriva la ferrovia	
21	Come vincere a SPEEDBALL 2	
24	HARD DRIVIN'2: velocità mortali	
26	NARCO POLICE: una polizia molto speciale	
29	Vendo, compro, cerco, trovo	

C64

SOLVER

La città di New York aveva un ottimo poliziotto che appartenendo ad una squadra speciale si occupava dei casi più difficili nei quali anche i pericoli erano maggiori. Durante una delle abituali missioni il bravo poliziotto subisce un incidente mortale e sembrerebbe spacciato, ma ecco che un'equipe di medici del Pentagono decide di mettere alla prova il programma di ricerche che stava sperimentando creando così un uomo-macchina. Alcune parti di questo individuo vengono sostituite con apparecchiature elettroniche permettendogli di avere forza sovrumana, capacità di riflessi eccezionale, insomma creano un super-uomo. D'ora in poi questo uomo continuerà ad avere la vita votata all'umanità e dovrà occuparsi della delinquenza galoppante. Guidalo quindi nella sua avventura e cerca di sgombrare il campo ai pericolosi malviventi, che talvolta si fanno anche aiutare da robot speciali. Ricordati di afferrare le ampolle contrassegnate con N perchè servono per ripristinare l'energia del tuo uomo.

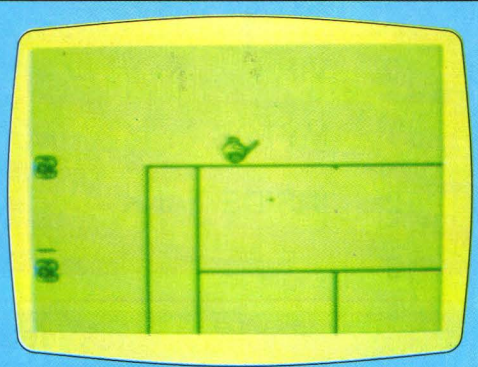
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	salta

SPECTRUM

SET POINT

Nel tennis le sorprese non mancano mai. Il numero UNO al mondo, perde contro un buon giocatore ma certamente non alla sua altezza, fuoriclasse del calibro di un certo Ivan Lendl che da un po' di tempo a questa parte non riesce più a vincere, insomma in questo sport si vengono a creare sempre nuove situazioni per le quali chi, fino a poco tempo prima era il Numbero One, ora deve faticare parecchio per riaggiudicarsi l'ambita qualifica. In questo gioco dovrete calarvi nei panni di un tennista alle prime armi che per la prima volta nella sua carriera deve incontrare niente meno che i maggiori fuoriclasse del momento. Come avrete già capito da soli, il gioco non sarà del tutto semplice e dovrete mettercela proprio tutta affinchè anche voi, come molte volte è già successo, riusciate a provare l'emozione di aver battuto i migliori tennisti del mondo. Buon divertimento a tutti!!!

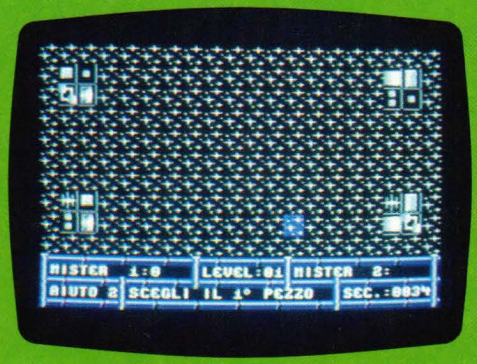


JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

MATCH

Anche se d'estate abitualmente si trascorre buona parte del proprio tempo libero all'aperto, c'è sempre qualche momento in cui un individuo si trova ad essere in casa e a non sapere come passare il proprio tempo. Ecco questo gioco, un solitario, veramente appassionante. Il principio su cui si basa è molto semplice, bisogna scegliere due pezzi uguali che possano essere uniti tra di loro per mezzo di linee rette e premere lo spazio affinchè vengano eliminati. Con questo sistema si deve avanzare a coppie per eliminare tutti i pezzi che si trovano sullo schermo. Tutto ciò vi sembrerà facile, ma quando vi troverete di fronte a pezzi assai simili tra di loro o che si bloccano vicendevolmete vi accorgerete che bisogna agire con astuzia e ragionamento per arrivare alla fine, soprattutto a mano a mano che si avanza nei livelli di gioco, tenuto anche conto che il trascorrere del tempo vi è ostile.



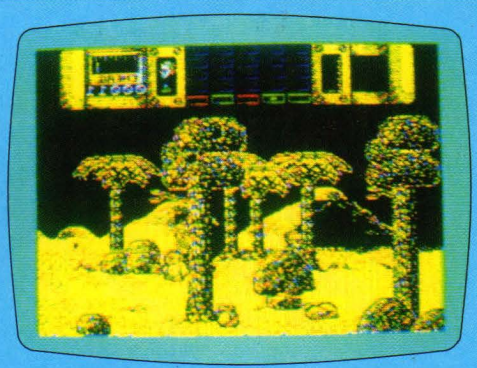
JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

C64 SPECTRUM

PROF. SPUCK

Il famoso Professor Spuck, noto nel mondo della fisica per la grande invenzione relativa alla macchina del tempo, si trova catapultato nel futuro e più precisamente nel mondo di Fungonia. Come ogni genio che si rispetti anche il professore opera in modo non del tutto privo di stranezze. Infatti, com'era da prevedere, si è dimenticato di programmare la diabolica macchina del tempo in modo da poter fare ritorno nell'era attuale e... povero lui, a quali disagi andrà incontro!!! L'unica cosa che potete fare è di salvargli la vita dalle strane creature che lo perseguitano succhiandogli tutta l'energia di cui Spuck dispone. Cercate di proteggerlo da queste insidie e forse il suo aiutante, rimasto a "casa" potrà cercare di farlo tornare indietro nel tempo (speriamo non nella preistoria). Buona fortuna!!!



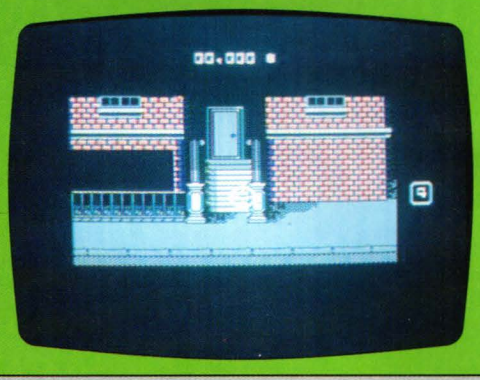
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti da menù

C64

S.W.A.T.

La criminalità organizzata si è diffusa ovunque. Le grandi metropoli poi, con i quartieri poveri nei quali si trovano edifici abbandonati e dove numerosi sono gli individui che cercano qualsiasi lavoro per sbarcare il lunario, sono quelle con il più alto indice di deliquenza. Anche la città del nostro gioco ha un quartiere malfamato, dove gangster di ogni tipo hanno fatto il loro quartier generale. Tu sei un poliziotto della squadra S.W.A.T., una sezione speciale della polizia addestrata per portare a termine le missioni più pericolose e i cui membri devono essere in grado di superare da soli ogni difficoltà. In particolar modo il tuo compito consiste nell'abbattere un certo numero di cecchini che stanno facendo la posta da alcuni edifici e che se non saranno da te colpiti velocemente ti faranno la pelle. Sullo schermo una freccia ti indicherà la direzione nella quale muoverti e il tempo che ti rimane prima di essere eliminato. Non muoverti a casaccio, anche se prontezza di riflessi e sangue freddo saranno indispensabili per non sbagliare.



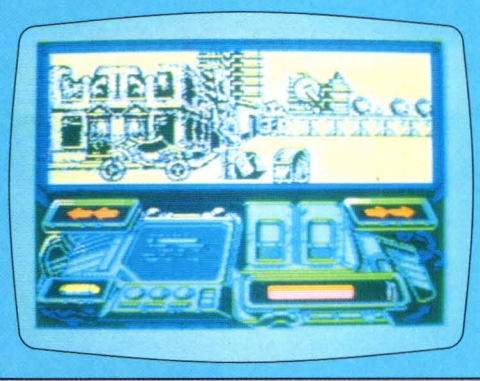
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

LAST WORLD

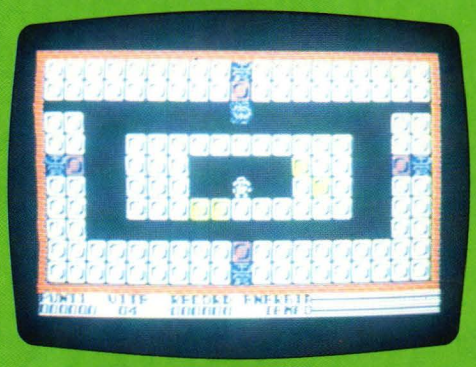
Nei panni di un ranger di città dovrete perlustrare la metropoli alla ricerca, e quindi alla distruzione, di tutti quei criminali che insidiano la tua esistenza e quella di ogni tranquillo cittadino. Dovrai girare per la città a bordo di una strana vettura, armata però di tutto punto. Sul pannello di comando sono evidenziati sia il livello di energia ancora disponibile, sia il tipo di arma a disposizione in quel frangente e una mappa che ti indica il punto in cui ti trovi. Fate attenzione a tutto ciò che trovate lungo il percorso, alcuni oggetti dovranno essere raccolti per ottenere altrettanti bonus, altri invece dovranno essere evitati allo scopo di non saltare in aria con baracca e burattini, lasciando sul selciato soltanto un mucchietto di polvere. Guidate con prudenza e... buona fortuna!!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

BORN TO PUSH



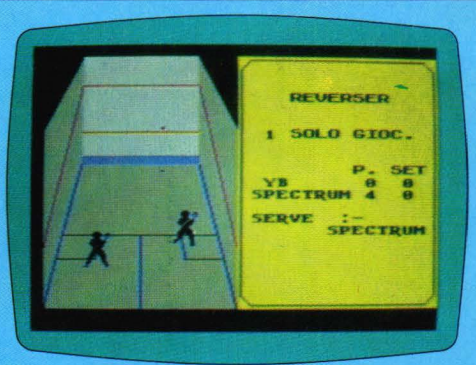
Eri quasi arrivato alla scoperta del grande tesoro e di chi per anni aveva cercato di impedirti di raggiungerlo, quando il malvagio è riuscito a trovarti. Deciso a non farti riuscire nel tuo intento ti ha imprigionato all'interno di un deposito di blocchi di ghiaccio. La tua unica speranza di salvezza consiste nel riuscire a costruire una porta riunendo a forma di quadrato 4 blocchi violetti. Puoi spostare i cubi o anche distruggerli con la bomba a mano, ma se la tua riserva di bombe è illimitata, ad ogni lancio perdi un po' di energia. Robot posa mine e guardie ostili faranno del loro meglio per renderti impossibile il continuare ma con l'astuzia potrai liberarti di loro. Appena costruita la porta potrai uscire appena lo vorrai, ma se riuscirai ad avere con te i preziosi blocchi d'oro otterrai un bonus. Nel secondo schermo ci saranno pericolosissime ruote da evitare nel tuo peregrinare verso l'uscita, ed a mano a mano che avanzerai nei 16 livelli le difficoltà saranno ovviamente crescenti.

JOYSTICK PORTA 2

F1	fine gioco
SPAZIO/FUOCO	inizio gioco
A	su
Z	giù
N	sinistra
M	destra
SPAZIO	fuoco

C64

REVERSER



Sport, sport e ancora sport!!! Cosa c'è al mondo di più sano e più divertente dello sport, qualunque sport esso sia?! Divertitevi ragazzi, chi fa sport vive fino a cent'anni... forse anche di più. In questo nuovo e meraviglioso videogioco andrete a disputare una partita a «Squash» uno sport simile al tennis che sta prendendo piede anche in Italia. Come si gioca? Semplicissimo! Innanzi tutto si gioca al coperto e dovrete lanciare, con la racchetta, la palla contro il muro che vi sta di fronte, dopo di che toccherà al vostro avversario fare altrettanto. La cosa importante è che la palla non deve rimbalzare per terra più di una volta e quando viene lanciata contro il muro, deve battere sopra la riga che funge da rete altrimenti si aggiudicherà il punto lo sfidante. Cercate di mirare negli angoli in modo tale da rendere più difficile la risposta dell'avversario. Buon divertimento!!!

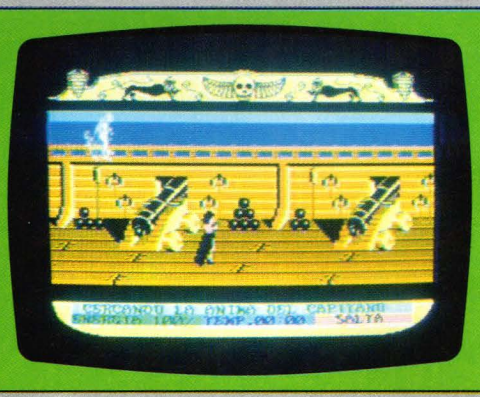
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

SPECTRUM

C64

HAUNTED SHIP

I più anziani marinai nel porto di Liverpool narrano di una antica leggenda su un galeone fantasma che nei giorni di bonaccia naviga nelle acque del porto. Un giorno il coraggioso Daley pensa di aver individuato il galeone e salito a bordo si mette alla ricerca del diario del capitano, dal quale desumere le ragioni del mistero. Il diario termina con una invocazione di aiuto: l'anima del capitano sarebbe infatti imprigionata in una stanza segreta sottocoperta sorvegliata dalle forze del male che chiede disperatamente di essere liberata. Il povero Daley con molto coraggio decide di esplorare la nave, armato solo della sua potente spada. Il suo compito sarà veramente difficile, perchè nella stiva ci sono molte stanze e tutte infestate da fantasmi, scheletri ed ogni sorta di mostruose creature. L'unico aiuto potrà essere trovato in una campana magica che possiede una forza misteriosa, ma molto potente.



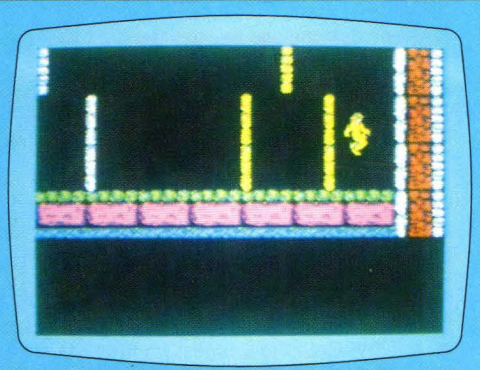
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	fine gioco
F7	pausa sì/no
SPAZIO	cambia azione

SPECTRUM

KHUN

Nei panni di un provetto escursionista, dovrete aggirarvi per la radura superando con poderosi balzi, le alte colonne filamentose che si presentano lungo il percorso. Fate attenzione a non batterci contro, potrebbe rivelarsi assai pericoloso. Lungo la strada incontrerete diverse difficoltà che dovrete superare brillantemente a rischio della vostra stessa vita. Non cercate di fare movimenti azzardati o, per lo meno cercate in ogni modo di limitare i danni, in modo tale da arrivare al termine di ogni schema di gioco e passare quindi a quello successivo. Non perdete tempo prezioso ad insistere in una direzione se quest'ultima vi è stata negata, e fate altrettanto quando vedete che i nemici sono tanto forti che l'unica prospettiva è soccombere. Buona fortuna!!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco

KYRO

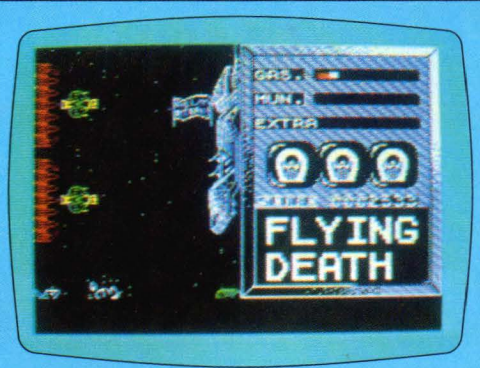
I Ninja sono divenuti i guerrieri più temuti dei loro tempi, persino dai potenti samurai. Si dedicavano a forgiare il loro corpo in macchine mortali e la padronanza delle armi, la furbizia e l'invisibilità hanno donato loro la fama di invicibili, se non di immortali. In questo gioco dovete imparare a comandare perfettamente il vostro ninja e a causa degli elementi avventurosi ricordatevi di non dare niente per scontato, siate curiosi ed esaminate tutto. Fate attenzione al vostro livello di Bushido, che aumenta a mano a mano che avanzate di grado e alla ruota della preghiera, che vi rivela gli oggetti e le armi da raccogliere in un determinato schermo. Nel primo livello dovrete raccogliere 3 armi: spada, stelle shirakin e il nunchukas (da costruire) e raccogliere il guanto di pelle, i chiodi per le tegole che con il guanto creano un guanto da scalatore. Camminerete sul bordo di un edificio per raggiungere una lampada di vetro che con la polvere da sparo diventa una bomba. Con la bomba fate esplodere la roccia della piattaforma superiore e otterrete lo scroll, indispensabile per combattere il letale guardiano Shogun. Con questo siete arrivati alla vostra fine, facile, vero? Ma provate a giocare e poi vedrete.

JOYSTICK PORTA 2

F1	suono sì/no
F3/F5	muove oggetti posseduti
F7	pausa
SPAZIO	seleziona arma
RUN/STOP	fine gioco

FLYING DEATH

È proprio il caso di dirlo, il titolo di questo gioco calza a pennello per l'occasione, vista la grande difficoltà che incontrerete durante la vostra missione. Seguendo lo scorrimento verticale, a bordo di una potente navicella spaziale dovrete far fuoco su tutto ciò che incontrerete e raccogliere delle icone che vi daranno dei bonus extra come ad esempio: munizioni, carburante e vite. Su entrambi i lati del percorso di guerra, vi sono delle postazioni nemiche e dovrete fare attenzione ai punti di fuoco che vi bersaglieranno in continuazione, come del resto anche alcune astronavi nemiche che vi seguiranno fino alla vostra totale eliminazione. Cercate di non stare troppo in basso altrimenti correrete il rischio di essere colpiti alle spalle da navicelle nemiche che spuntano da sotto lo screen. Buon divertimento a tutti!!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

VIP

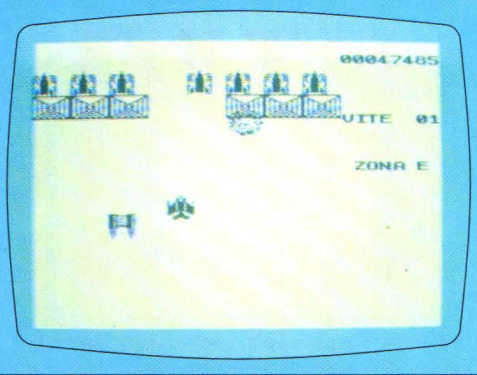
Un solitario molto appassionante il nostro VIP. Molti di voi ricorderanno il famosissimo Othello, un gioco da tavolo di alcuni anni fa. Questo gioco gli assomiglia molto. Sullo schermo appare il tabellone di gioco, al centro del quale si trovano 4 pedine, 2 rosse e 2 blu. A questo punto il giocatore di turno deve posizione sul tabellone una delle sue pedine cercando di intrappolare tra le due estremità le pedine di colore differente, le quali vengono girate diventando tutte del colore di quelle che le intrappolano. Possono venire girate pedine anche in senso diagonale e se sarete particolarmente bravi con una mossa d'angolo potrete far girare pedine in numerosi sensi. Alcuni dei suggerimenti che vi possiamo dare sono: cercare di non far raggiungere all'avversario le parti laterali del tabellone e men che meno gli angoli, altrimenti il gioco sarà molto pericoloso. Si termina quando non ci sono più mosse valide e vince chi ha il maggior numero di pedine del suo colore sul tavolo. Buon divertimento. Non dimenticate di annotare la password indicata sullo schermo, vi servirà per ricominciare dal livello a voi più congeniale.

JOYSTICK PORTA 1/2

P	pausa
F1	livello 1
F3	musica/effetti sonori
H	aiuto
S	fine gioco
F5	password

DOU BOU

A bordo di un Jet a propulsione atomica dovrete combattere una impari guerra che vi vede da solo contro tutti e più precisamente, contro un esercito di carri armati. Volando a bassa quota dovrete bersagliare i carri suddetti fino alla loro completa distruzione. Fate bene attenzione ai micidiali missili antiaereo che saliranno dal suolo ad una velocità inaudita. La cosa principale da tenere sempre presente è quella di non sottovalutare mai il nemico, anche quando le sue forze potranno sembrare ridotte al minimo, la storia insegna che niente è mai sicuro al cento per cento. Buona fortuna!!!

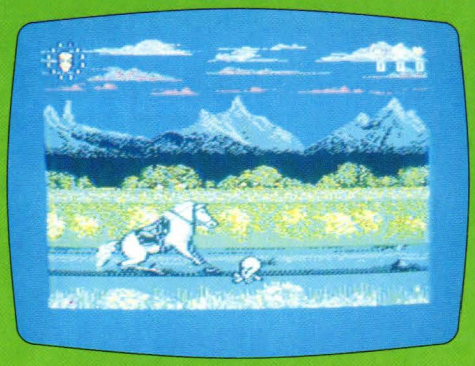


JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti a video

MYTHOS

Molti secoli erano passati da quando i guerrieri di Labronok avevano conquistato le desolate distese acquitrinose note con il nome di Acquitrinoso Labirinto, ma ecco che storia e leggenda si trovano improvvisamente a dover registrare uno di quegli importanti avvenimenti che fanno cambiare il mondo. Il perfido Glismak aveva deciso di impadronirsi di quelle terre, che, bonificate nel tempo, erano molto floride e appetibili, e di regnare con perfida su tutto il popolo ora come in catene. Ma il prode Jummu non può permettere che tutto ciò accada perchè soffre nel vedere il suo popolo schiavizzato. Saltato sul suo cavallo fatato è ben deciso a raggiungere le Fonti della Vita, dalle quali attingere le capacità e le informazioni per spodestare il tiranno. Il suo viaggio sarà lungo, difficoltoso, gli esseri malvagi mandati da Glismak saranno molti, ma Jummu sarà certamente in grado di evitare i loro attachi e nel contempo raccogliere pozioni, denaro e altro che potrà essergli utile per portare a buon fine la sua impresa.



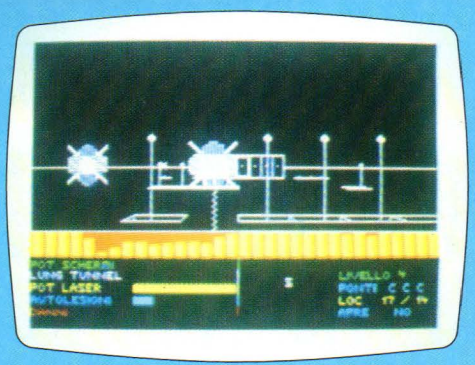
JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

C64

HARDEX

Ti trovi a bordo di un'astronave i cui sistemi di guida e di difesa sono impazziti per un cattivo funzionamento di alcuni micro-chips installati nella memoria centrale. Il tuo compito sarà quello di girare per le stanze magnetiche della nave spaziale e cercare negli armadi del Data Base, la parola d'ordine Hardex che ti permetterà di rimettere ordine all'interno dell'astronave stessa. Gli armadi da visionare sono sette, come i livelli di questo gioco, e ognuno di questi armadi è collegato con delle gallerie. Per poter accedere a una galleria, o per raccogliere una lettera, dovrete innanzi tutto inquadrare con il cursore a forma di mirino la porta d'accesso e quindi premere la lettera "D", potrete così entrare nella galleria e cominciare a perlustrare le altre zone dello screen. Buona fortuna!!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

A	sinistra
S	destra
O	avanti
K	indietro
T	ruota di 180 gradi
D	apri armadi/porte
F	fuoco
M	mappa
S	inizia

SPECTRUM

INSIDE TANK

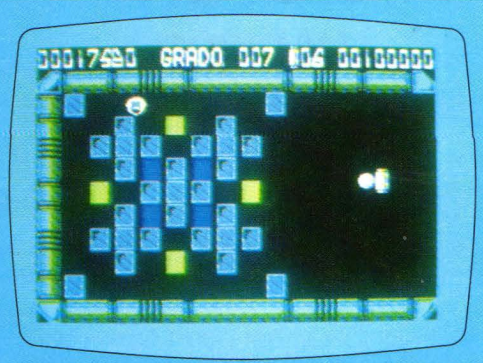
Questo gioco è una simulazione reale di una carriera nelle forze armate. Inizi come cadetto, dovrai compilare la tua scheda personale, e dovrai qualificarti ottenendo un minimo di 5000 punti in ciascuno dei tre simulatori. Puoi tornare ai simulatori in qualsiasi momento sia per affinare le tue doti di combattente sia per competere con altri ufficiali per i punteggi massimi. Un giocatore non può partecipare alla sezione comando fino a quando non ha ricevuto la nomina di sottotenente. Il comando tattico è molto più difficile della simulazione in quanto combina le caratteristiche dei simulatori con elementi di strategia, manovre tattiche, di scontri e di rifornimenti e per ottenere le promozioni devi dimostrare le tue qualità di comando sul campo. Potrai prendere i comandi di un sofisticatissimo carro armato dell'esercito statunitense, che possiede un rivelatore termico, un puntatore laser e uno schermo periscopico. Avrai a disposizione un lanciamissili ideato come arma antiaerea/anticarro, il cui componente principale è la piattaforma di lancio posta sulla torretta munita di indicatore bloccaggio laster, mirino e indicatore del carburante. E persino guidare un veicolo d'attacco rapido che ha un'alta velocità di esercizio, ma consuma molto carburante. Quando sarai arrivato a poter giocare il comando tattico dovrai impedire al nemico di catturare il tuo quartier generale e per fare ciò dovrai posizionare le tue forze cercando di indebolire quelle nemiche. Come comandante in campo sei responsabile di carburante, munizioni e andamento di ciascuna unità (Azzurra - alta velocità tasto 1, Azzurra - carro tasto 2, Azzurra - lanciamissili tasto 3 - Arancio - unità appoggio tasto 4) con la quale potrai entrare in comunicazione ogni volta che lo desideri premendo il tasto corrispondente. Ma ora "bando alle ciance"... Buon lavoro!

JOYSTICK PORTA 1

TAB	avanti carro
CTRL	indietro carro
ESC	fine scena
SPAZIO	ferma
< >	ruota torretta
1/2/3/4	velocità
+ -	cambio bersaglio
IST/DEL	accesso/spento
F4	fumogeno
F1 F2 F3	cambio proiettili
SHIFT	cambio cannone/visore

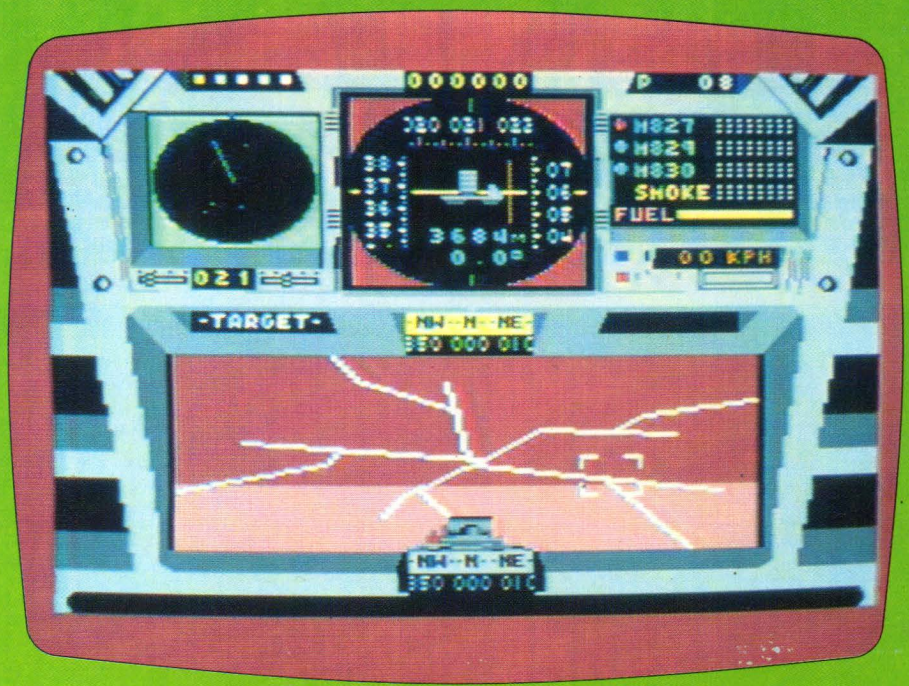
SIDE POD

Eccovi la versione da bar di un famosissimo gioco che ha entusiasmato migliaia di appassionanti delle sale giochi. Il vostro compito è quello di abbattere i mattoni disposti in maniera assimmetrica utilizzando la pallina che dovrete a sua volta dirigere con una piccola racchetta multi-uso. Ogni qualvolta abbattete ogni singolo mattone potrebbe succedere che esso liberi delle icone che voi dovrete puntualmente raccogliere e sfruttarne così le proprietà quali: la racchetta calamitata, tre palline in una volta sola, la possibilità di passare direttamente allo screen successivo, anche senza aver terminato quello attuale, e tanti altri bonus, tutti da scoprire. Fate attenzione che alcuni mattoncini non possono essere abbattuti; la sfera, rimbalzando contro uno di essi, subirà una progressiva accelerazione rendendo difficile il controllo di quest'ultima. Una volta terminato uno schermo passerete a quello successivo dove difficoltà e pericoli sono sempre in crescendo. L'importante, ovviamente, è cercare di non far mai oltrepassare la sfera oltre la vostra racchetta, altrimenti perderete una preziosa opportunità di arrivare al termine del gioco.



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili



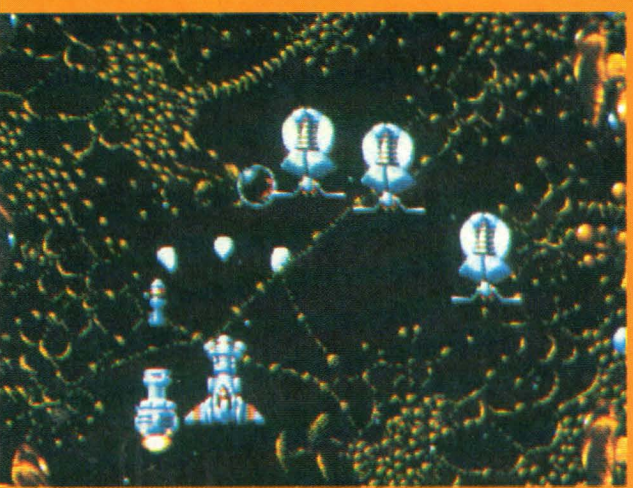
HOT NAILS

Se fino ad ora qualcuno di voi non ha creduto ai lupi mannari piuttosto che agli zombi, vi promettiamo che da ora in poi vi ricrederete. In effetti "Hot Nails" vi vede protagonisti nei panni di un licantropo, uno di quei strani esseri che con la luna piena subiscono delle trasformazioni fisiche tali da fargli assumere le sembianze di un lupo. Questa volta però invece di girare per la città a terrorizzare la popolazione, dovrete vedervela con altrettanti strani esseri, sicuramente più pericolosi di voi in quanto si tratta di morti viventi, più noti con l'appellativo di Zombi. Seguendo lo scrool orizzontale, dovrete eliminare i pericolosi redivivi prima che loro eliminino voi. Avete a disposizione tutta la notte per portare a termine la vostra missione, trascorsa la quale non potrete più lottare con tanto accanimento. Com'è noto, infatti, con il levar del sole anche i lupi mannari, come del resto i vampiri, perdono ogni loro potere e con esso ogni possibilità di vittoria sugli Zombi. Buona fortuna, ne avrete bisogno!!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

XENON

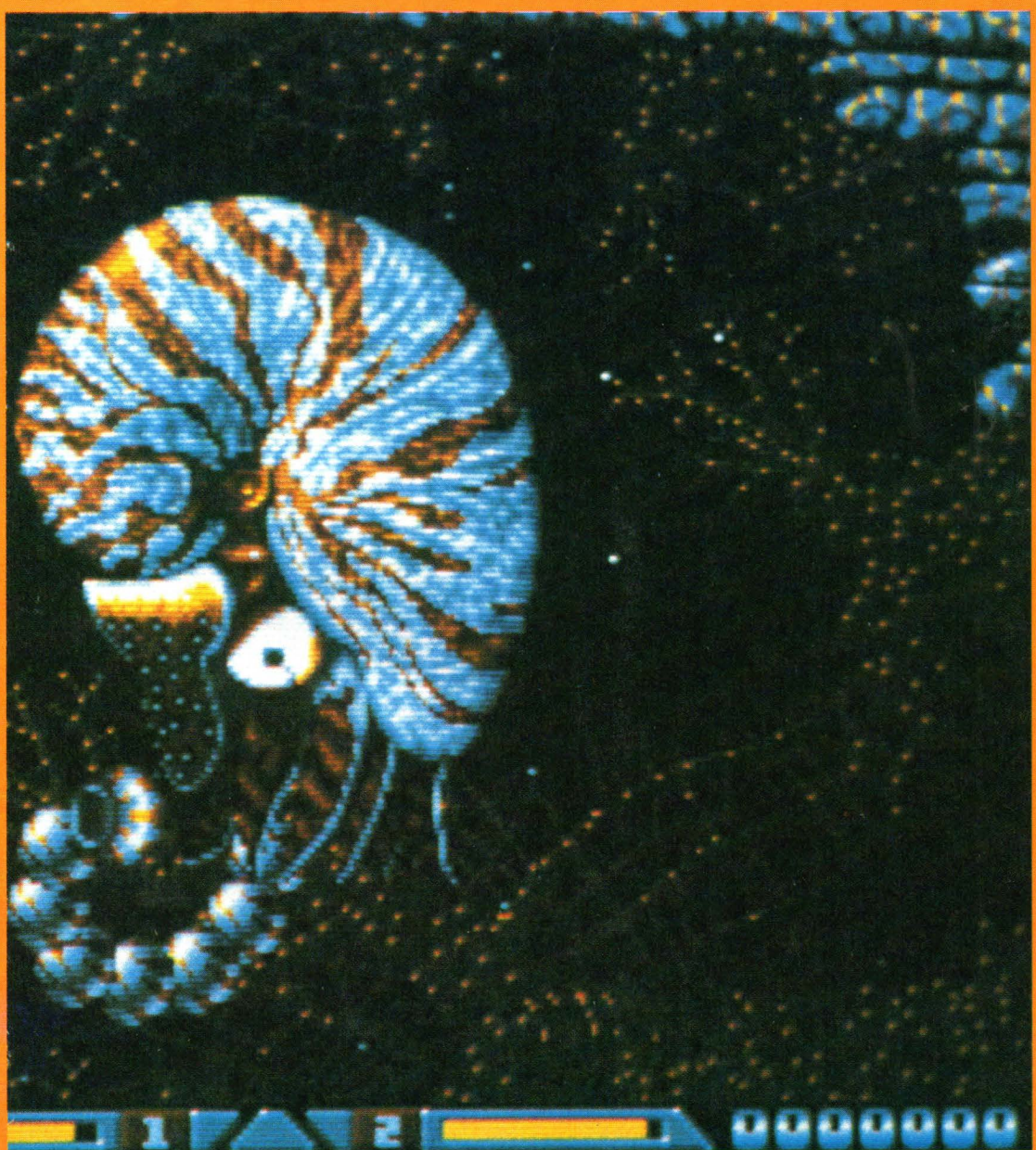


L'azione inizia quando Capitan Xod appare sullo schermo delle comunicazioni e ti dice che stai per entrare nel 'Settore Uno'. Gli abitanti di Xenon stanno per farlo fuori e spetta a te attraversare tutti e sedici i livelli del gioco per salvargli la pelle.

Xenon è un shoot 'em up ibrido, a scorrimento verticale che comprende alcuni elementi di **Slap Flight, Terra Cresta** e **Xevious.** Con un movimento del joystick puoi trasformare il tuo piccolo e agile combattente spaziale in una forza d'attacco di base, o farlo volare basso sulla città per stanare il nemico. Ti conviene volare perché così riesci a muoverti più rapidamente e puoi stanare i mostriciattoli mortali che vomitano palline arancioni, rimanendo ad una distanza di sicurezza che ti permette di arrestare la perdita delle tue forze. Non puoi però sempre volare perché alcuni mostriciattoli strisciano sulla superficie del pianeta e non possono essere distrutti dall'alto. E ci sono anche alcuni ostacoli da superare.

Fin dall'inizio sei nel pieno dell'azione, per

un terzo del percorso del livello vieni affrontato da un alieno gigante e simile a uno scarafaggio che è almeno cinque volte più grande di te. Devi sparare molti colpi diretti prima che una palla arancione si possa sviluppare in mezzo al mostro, pulsi e infine salti lasciandoti libero il passaggio. Le cupole attaccate al suolo sono letali, si aprono e si chiudono in continuazione e sbattono fuori palle che assorbono l'energia.
La costruzione della tua navicella è complessa, ma anche molto divertente! Raccogli le lettere per aggiungere dei laser sulle ali, una protezione rotante, dei laser laterali, diagonali e lanciafiamme super. Se riesci a mettere insieme tutte le armi, la tua navicella diventa un megadispensatore di morte capace di muoversi. Questo gioco ha solo un modo un po' fastidioso di livellare i tuoi extra una volta che hai raggiunto l'alieno gigante alla fine dei livelli: ti toglie tutte le armi extra e ti lascia solo i laser sulle ali. •



FAST LANE

Il gioco ti mette alla guida di una macchina da corsa Canon Williams-Honda F1 - con motore turbo. Potrai allenarti, correre in tutta la loro lunghezza i Grand Prix e raccogliere punti per il campionato, provare il brivido delle fermate ai box, accettare la sfida dei piloti in testa alla classifica mondiale e, magari, vincere il Campionato del Mondo. Caricato il programma ti trovi davanti una visione del tracciato e tutta la strumentazione di bordo con una sbalorditiva schiera di cose da leggere: tutte le informazioni sul consumo di benzina, l'ultimo giro, il giro più veloce e la distanza del rivale più vicino attraverso il collegamento radio che i moderni piloti hanno con i loro team ai box.

Se vuoi conquistare il titolo di campione del mondo devi fare attenzione a tutte queste informazioni, ma aspetta un attimo e prova l'emozione di guidare una macchina turbo da corsa su tutti e 16 i tracciati del Grand Prix in Europa, USA, Giappone e Australia. Il movimento è rapido e molto armonioso e pieno di realismo grazie alla veduta del tracciato e agli altri concorrenti sul tracciato.

Prima di cominciare il tracciato ti verrà chiesto di ''impostare'' la tua auto. Questo significa che puoi scegliere quali pneumatici montare, che devi regolare la posizione degli alettoni e impostare l'altezza di corsa, cioè quanto l'auto viaggia al di sopra della superficie del tracciato.

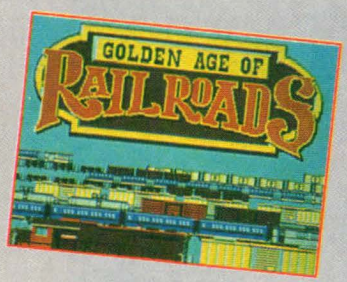
Se non vuoi considerare queste scelte puoi sempre scegliere un'impostazione standard e semplicemente schizzar via! Durante la gara potrai sempre fermarti ai box per cambiare un pneumatico, se ti sembra che la macchina perda presa, o se ricevi dal team un messaggio radio che ti consiglia di fermarti.

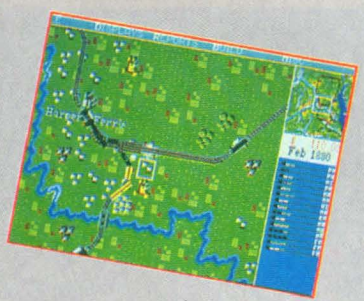
Come nella realtà, la tua William-Honda computerizzata ha sei marce, azionate dal joystick, e un tasto per il turbo boost. Devi usare il turbo per guadagnare velocità, ma attento che consuma benzina in quantità orrenda, controlla quindi, durante la corsa, l'indicatore della benzina.

Attento anche alla scatola del cambio, se spingi su di giri il motore una volta di troppo potresti ritrovarti con un mucchio di metallo informe dove prima c'era il tuo motore. I pneumatici consumati sono un altro pericolo: potresti finire rovesciato se hai abusato dei tuoi pneumatici frenando troppo sulle curve e cosi via. Le condizioni atmosferiche sono un altro fattore variabile nei Grand Prix. La pioggia e il caldo eccessivo alterano le prestazioni delle automobili. Ed anche questo è stato previsto nel gioco. Potresti ritrovarti a guidare sotto una pioggia torrenziale in Inghilterra o a controllare in continuazione la temperatura del motore che si avvicina al livello pericoloso, quando sei in Brasile.

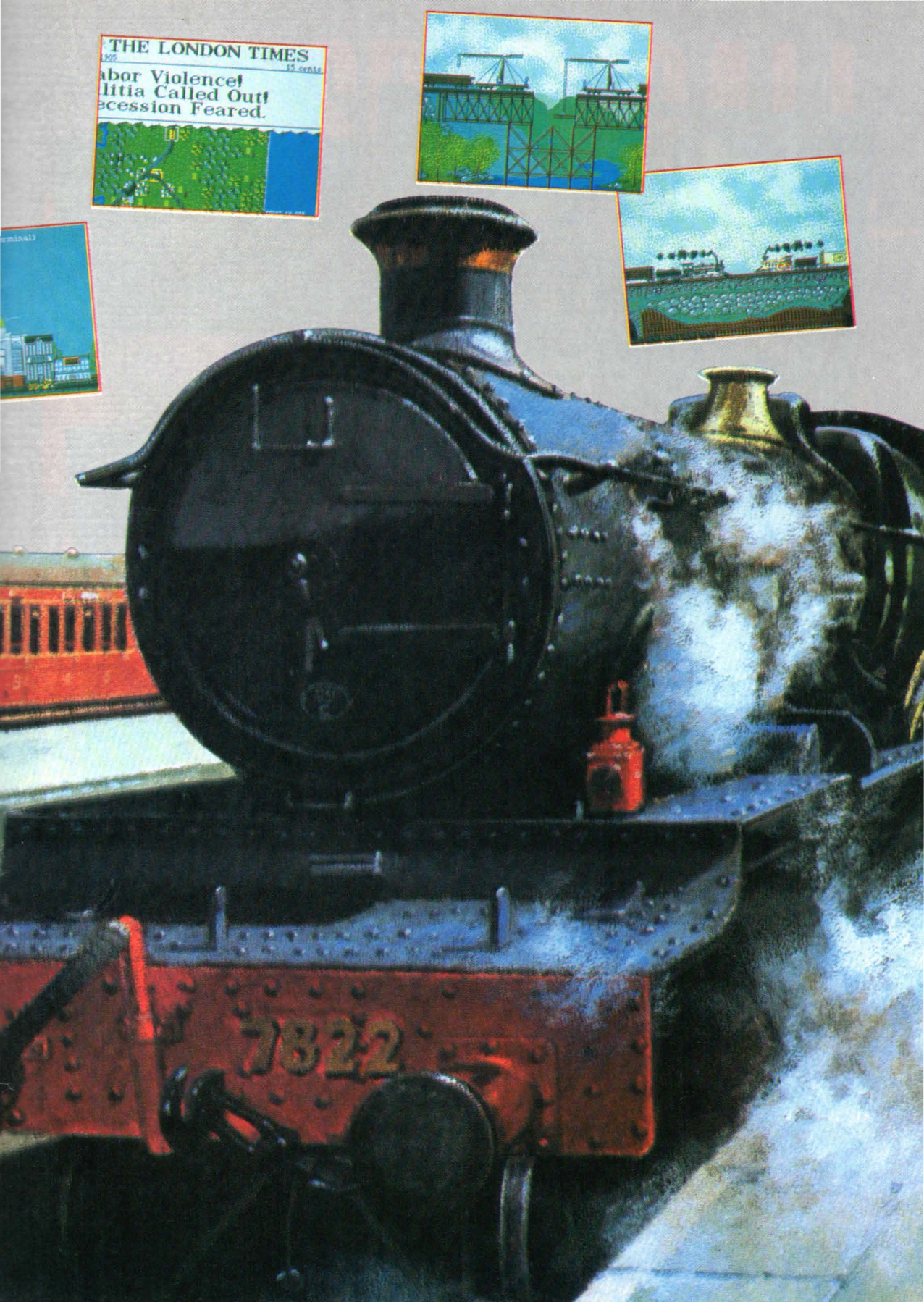
Durante qualsiasi gara è possibile richiamare una mappa del circuito che ti indica la tua posizione nella gara. Utile per controllare gli altri concorrenti. Sono utili anche gli specchietti retrovisori che ti permettono di vedere chi sta cercando di superarti e rubarti il primo posto! •

RAILROAD TYCOON





Non c'è bisogno di essere fanatici appassionati dei treni per essere affascinati da **Railroad Tycoon,** l'incredibile simulazione ferroviaria ambientata nell'epoca d'oro delle vaporiere.
La vostra ambizione è di sbaragliare i concorrenti e di diventare i dominatori incontrastati delle ferrovie. Potete cominciare a costruire il vostro impero in Inghilterra, in Europa o nell'America dell'Est e dell'Ovest: ciascuno di questi paesi si trova in una diversa fase dello sviluppo ferroviario, dal 1828 dell'Inghilterra al primo ventesimo secolo.
Il vostro capitale iniziale è di un milione di sterline, sufficiente a comprare un buon tratto di strada ferrata, due stazioni e un treno. Se avete studiato bene il percorso, potete cominciare subito a fare soldi. In caso di bisogno, il governo vi presterà cinquecentomila sterline - ma al tasso rovinoso del 5% l'anno. Meglio non indebitarsi.
Le stazioni sono di tre grandezze, proporzionali all'area che servono. La più grande può servire a inviare merci a un'area piuttosto vasta, mentre le più piccole possono servire solo la zona immediatamente circo-


THE LONDON TIMES
15 cents
abor Violence!
litia Called Out!
ecession Feared.
7822

stante. Potete apportare delle migliorie redditizie - quali magazzini, uffici postali, alberghi e officine - alle stazioni più battute.
Ricordate che la ferrovia è più redditizia se collega luoghi di attività commerciale come porti, fabbriche e miniere. Il servizio postale e di passeggeri non è altrettanto redditizio e dev'essere molto veloce. Il grosso problema è che tutti vogliono che tutto venga consegnato al più presto - e ciò non è facile, quando anche il treno più veloce raggiunge solo le 25 miglia all'ora.
Per facilitare i cambiamenti di vagone a seconda del tipo di merci, appaiono sullo schermo tutti i dati relativi al treno e a ciò che trasporta, e usando i menù appositi si possono effettuare senza fatica tutti i cambiamenti desiderati. Le società rivali vi insidiano comprando le vostre azioni oppure giocando al ribasso delle tariffe. Solo le ferrovie più efficienti potranno sopravvivere. Alla fine dell'anno, dovrete presentare ai vostri azionisti dei bilanci positivi: il prezzo di un'azione della vostra ferrovia va dalle dieci sterline in su, e centomila azioni sono di proprietà del governo - per proteggere la ferrovia da un improvviso takeover da parte dei concorrenti. Cercate di non giocare troppo con le vostre azioni, se non volete finire in rovina. Si tratta di un gioco per persone riflessive, dato che controllerete totalmente la ferrovia, dall'aspetto finanziario fino a quello operativo più minuto. Le opzioni preliminari vi aiuteranno a farvi un gioco su misura delle vostre capacità. Nel corso del gioco appaiono dei notiziari su tutto ciò che accade nel mondo che potrebbe influenzare il momento economico e politico, e ciò rende il gioco ogni volta diverso. **Railroad Tycoon** richiede un sacco di abilità e di preparazione e chi non coglie la dimensione economica del gioco non potrà resistere a lungo. Sembra un concetto noioso, e invece è stato tradotto in un gioco appassionante.•

SPEEDBALL 2

COME VINCERE...

Calcio d'inizio. Se il vostro centravanti è energizzato al massimo, conquistare la palla non è un problema. Quando la palla viene gettata nell'arena, attendete che l'avversario le vada incontro e poi caricatelo. In questo modo vi si aprirà la strada della porta avversaria, e dovrete evitare solo la cupola. In alternativa, potete subito prendere possesso della palla e poi travolgere gli avversari.

Tackles. Di solito è meglio caricare il giocatore in possesso della palla da dietro o di lato, così potete voltarvi subito e tirare la palla a un compagno. Nello scontro frontale, invece, normalmente si finisce a gambe levate. Non trattenete mai troppo a lungo la palla, e se entrate in profondità zigzagate per evitare gli avversari. Sempre meglio però passarla di frequente ai compagni.

Passaggi e intercettazioni. Passare è facile, e con la pratica diventano facili anche i passaggi più complessi. Dai lati del campo, le ali potrebbero tentare di tirare all'accumulatore: usatele sempre per le discese. Nei passaggi lunghi, passate sempre a un giocatore intermedio per evitare che l'avversario intercetti la palla prima che giunga al giocatore desiderato. Nelle intercettazioni, è particolarmente efficace giungere di lato sulla palla e poi passarla agli attaccanti in attesa.

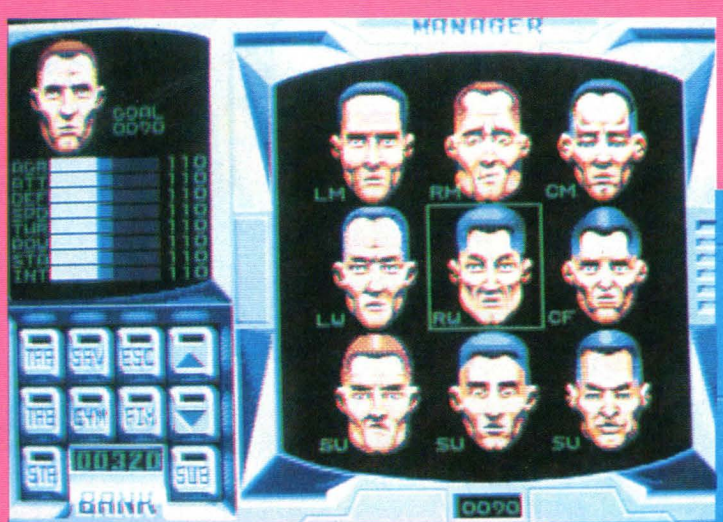
Attacco. Quand'è possibile, usate il moltiplicatore di punteggio per dare più valore al goal segnato. Un buon trucco sta nel tirare la palla a metà strada e poi avere il tempismo di riprenderla quando esce dal tubo precedendo gli avversari. Il moltiplicatore ha anche il vantaggio di raddoppiare il numero dei giocatori tramortiti quando la palla è elettrizzata. In questo caso, se gli avversari schierano un difensore tra la porta e il portiere, anche il tiro più debole (a patto che sia angolato) finirà in porta.

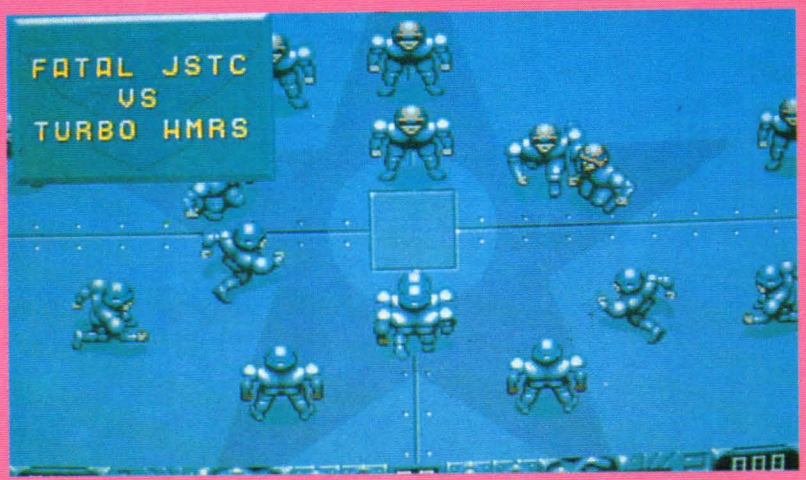
Potete anche effettuare dei tiri ricurvi capaci di aggirare il portiere e i difensori tenendo premuto il joystick nella direzione in cui volete incurvare la palla dopo il tiro. Al portiere potete fare di tutto: caricatelo, picchiatelo in testa, strappategli la palla mentre sta per rilanciarla! Non tirate mai direttamente davanti al portiere: intercetterà sempre il tiro. Tirate sempre in diagonale.

Le stelle. Tirando la palla sulle stelle si ottengono due punti extra, ma gli avversari ve li possono togliere colpendo di nuovo le stelle. Quando vi sarete impratichiti, riuscirete anche a colpire le due stelle con un colpo solo. Quando correte, cercate di passare sulle stelle: se passate su tutte e cinque, otterrete dieci punti extra che non vi potranno essere sottratti. Quando siete in vantaggio, concedetevi il lusso di cancellare le stelle degli avversari.

Il portiere. Più il portiere è intelligente, meno rischi corre. Le sue regole d'oro sono DUE: mai tirare la palla attraverso la porta, e MAI trattenere la palla più dello stretto necessario. Per finire, anche se un portiere può spingersi in avanti, è sempre meglio che lasci fare ai difensori, e che pensi alla sua area. Il portiere deve inoltre essere forte, per poter vincere ogni tackle: se perde, il goal avversario è quasi una certezza.

La difesa. Una buona difesa deve saper





bloccare, quindi rafforzate forza, potenza e passaggi dei vostri difensori. Il difensore in possesso della palla non deve esitare, ma passarla subito in avanti.

Il centrocampo. Il centrocampo serve a passare la palla agli attaccanti, quindi dev'essere veloce e rapido nei passaggi. Serve anche ad attivare il moltiplicatore del punteggio.

Le ali. I giocatori più importanti dopo il centravanti. Forti, aggressivi e intelligenti, tengono occupati la difesa e il portiere avversari, permettendo al centravanti di raggiungere la posizione migliore.

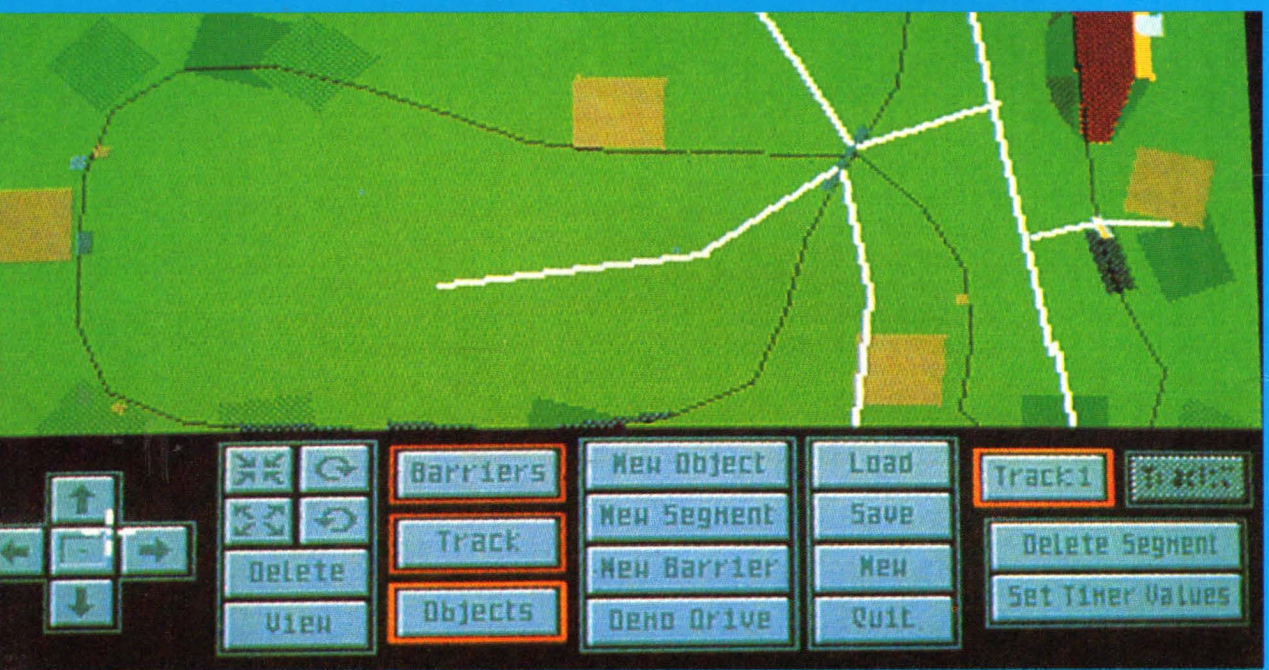
Il centravanti. È il cardine della squadra: conquista la palla all'inizio. corre e soprattutto segna dei goal. Dev'essere forte, veloce e saper passare bene.

Le riserve. È un errore trascurare il loro ruolo in seno alla squadra. Dato che il centravanti è quasi sempre il primo a rimanere ferito, deve avere in panchina un degno sostituto.

I gettoni. Trascurare la partita per dare la caccia ai gettoni può essere pericoloso, quindi inseguite solo quelli che hanno un effetto duraturo.

•

Hard Drivin' II™



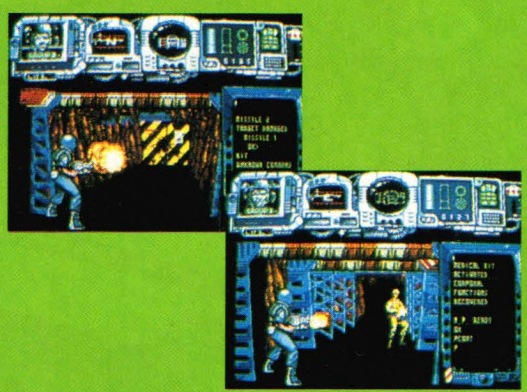
Con la sua miscela di simulazione e d'avventura, **Hard Drivin'** fece scalpore alla sua prima apparizione nelle sale giochi. La pista era suddivisa in due parti (velocità e abilità), e l'obiettivo era di giungere al traguardo nel minor tempo possibile. Soltanto dopo aver completato tutte le piste era possibile battersi col campione Phantom Photon, controllato dal computer. Semplice, ma efficace, la grafica del gioco era in 3D, e questo gioco veloce e appassionante fece ricca la Tangen. La Domark ne acquistò la licenza e ne realizzò la conversione per i computer domestici - un buon tentativo che venne accolto favorevolmente anche se era chiaro fin dal principio, che solo sui PC più potenti si sarebbe potuta replicare la velocità dell'originale.

Hard Drivin'2 è il seguito (rivolto esclusivamente ai computer domestici), caratterizzato da un sistema che permette di creare delle piste con tutte le insidie del gioco originale. Anzi, se si eccettua questo generatore di piste, si può dire che tutto è uguale al gioco originale.

Meccanica di gioco, controlli e opzioni sono identici al predecessore. La velocità è un po' più elevata, però l'azione rallenta non appena lo schermo si fa gremito. A parte alcune nuove piste preprogrammate, non c'è alcuna differenza tra **HD** e **HD2**. Il generatore di piste però espande non poco il potenziale del gioco, e si può realizzare la pista che si vuole: basta che abbia un inizio e una fine, e poi il solo limite è la vostra immaginazione. •

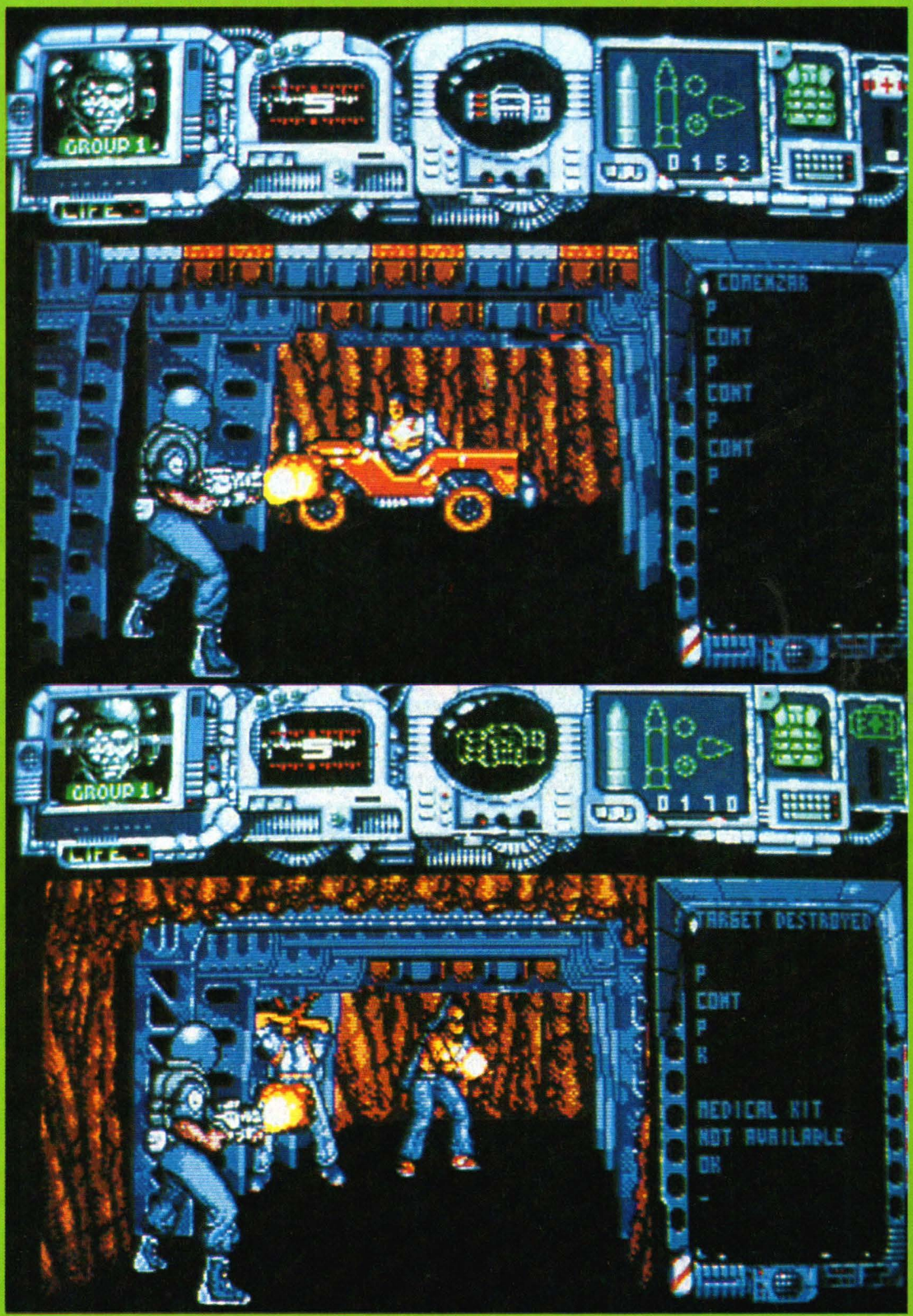
0:18
STUNT
40
CHOOSE TRANSMISSION TYPE
TURN KEY TO START
AUTO
STICK
SCORE
LAP TIME
1:43

NARCO POLICE



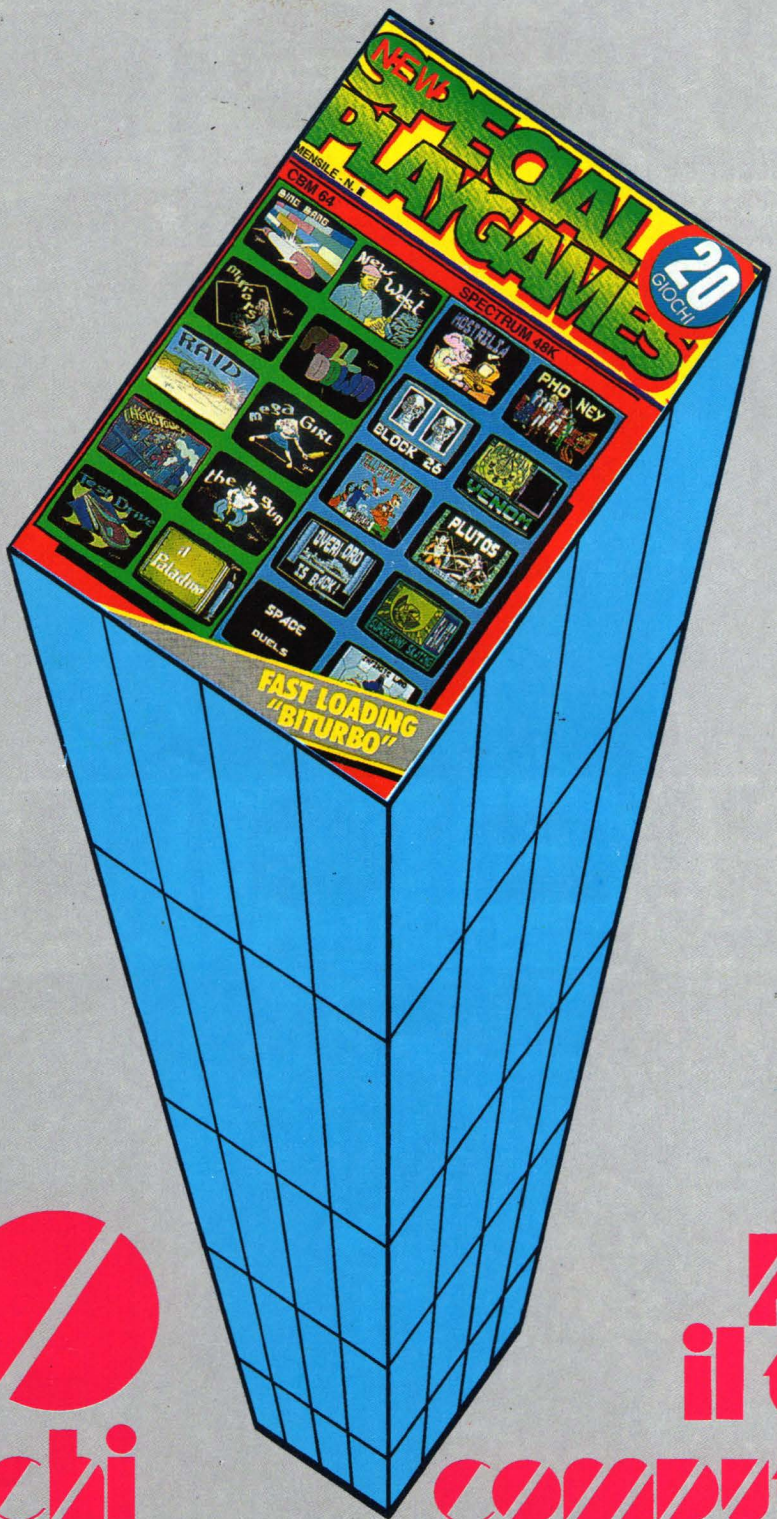
I tentativi delle software house di fondere avventura e strategia sono spesso fallimentari, ma **Narco Police** riesce invece a conferire una convincente dimensione strategica alle più classiche componenti dell'avventura.
Come si può intuire, la Narco Police è un'unità antidroga che, munita di armi modernissime, affronta con modi piuttosto spicci i baroni della droga. In questo caso, nell'intento di stroncare una volta per tutte il mercato mondiale della droga, un'unità di venti poliziotti armati fino ai denti invaderà attraverso una rete di tunnel sotterranei la fortezza del maggior cartello dei narcotrafficanti, posta su un'isola. Essa penetrerà in tre dei cinque tunnel che conducono al quartier generale.
La forza d'assalto è suddivisa in tre unità di cinque uomini ciascuna, con cinque uomini di riserva. Ogni unità userà i computer per aprire le porte, permettendo alle altre di avanzare. Dato che è impossibile controllare simultaneamente quindici uomini, comanderete solo il comandante di ogni gruppo, in attesa di accessare gli altri.
La grafica dei tunnel è realizzata in strisce, il che permette delle sequenze realistiche con dei buoni effetti. 3D. Già usata in **Afterburner** e **Powerdrift,** questa tecnica non è mai stata sfruttata in modo ottimale e purtroppo non lo è neanche qui. Il gioco ne risulta rallentato e questo è un peccato poiché con un po' di velocità in più sarebbe risultato eccezionale. Tuttavia, la grafica dei poliziotti è eccellente e le loro figure grandi e ben animate (come del resto anche quelle degli avversari) arricchiscono immensamente il look del gioco.
Un terzo dello schermo è occupato dal computer di comando, usato per passare da un'unità all'altra, per controllare la situazione dei personaggi, per usare i missili e gli esplosivi e per chiamare i rinforzi. Sopra l'area di gioco c'è un gruppo di finestre di situazione che forniscono dati sull'efficienza dell'agente controllato e dicono che tipo di munizioni sta usando.
Se tutto ciò non vi sembra molto originale, non preoccupatevi: la componente avventurosa è incredibilmente violenta e divertente. Se solo **Narco Police** fosse un po' più veloce, potrebbe diventare un classico. Stando però così le cose, resta una divertente avventura per giocatori intelligenti.

•


GROUP 1
LIFE
0153
COMENZAR
P
CONT
P
CONT
P
CONT
P
GROUP 1
LIFE
0170
TARGET DESTROYED
P
CONT
P
K
MEDICAL KIT
NOT AVAILABLE
OK

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA

C
B
M



SPECTRUM

20 giochi

per il tuo computer

VENDO COMPRO CERCO TROVO

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Vendo qualsiasi novità per il CBM 64 cass. e disco: tra cui Turtles, Ninja Spirit, Turrican, Off Road, Commando, Cabal, Wonder boy, Giana Sister, Dragon Ninja, Golden Axe, R-Type, Shinobi, Rainbow Island e molti numerosi trucchi a prezzi bassissimi. Telefonare ore pasti (sera).
Andrea Colombo - Via Petrarca, 8 - 20042 Albiate (MI) - Tel. 0362-931545.

● Vendo più di 500 giochi e 1500 utilities per C64 tra cui: Powerdrift, Beverly Hills, Cup, Turbo Outrun, New Zealand story, Operation Wolf, Batman. Int. 3D Tennis, Renegade III, Silk worm, Platoon, Shinobi Cabal, Microsoccer a lire 3000. Inoltre più di 2000 giochi e programmi per Amiga. Compilation e giochi per Spectrum 48K. Giochi con vite infinite, e giochi su cartuccia per paddles per C64. Annuncio sempre valido.
La Loggia Emanuele - Via Marco Polo, 7 - Corsico (MI) - Tel. 4406874.

● Vendo Commodore plus 4 con 7 giochi magnifici (Megabolore, Frog, Berks L.M., La Luna, Demoni, Formula 1, Babble Trouble) + un programma stupendo. Tutti i giochi a L. 1400. Programma L. 2000. Computers (ottimo stato) da L. 45.000 a 60.000.
Claudio Gentile - Via Borghi Momo, 2 - Bologna - Tel. 6237779.

● Vendo per CBM 64 i migliori giochi (per computer guasto) + duplicatore + registratore + 2 joystick, il tutto a L. 150.000, oppure separatamente. (regalo il computer). Alcuni nomi: Out run, Operation Walf, Kung Fu, Micropr. Soccer, Bolle bolle, G. Goblins, Pakman 3D, Bomb. Jack, Oox, IO, W. Boy, etc.
Gianmario Pedroni - Via Seb. Satta, 3 - 07029 Tempio Pausania - Tel. 079/630013.

● La Zumpa Soft vende giochi qualsiasi vostra richiesta max. serietà, ogni 20 giochi 1 gratis + 5 schermate omaggio + di 2000 giochi.
Francesco Colferai - Via Pagani Cesa, 10 - Belluno - Tel. 0437/967325.

● Compro su cassetta per CBM 64, gioco Battlehawks. Telefonatemi dalle 14 in poi oppure scrivete.
Angelo Disertore - Via Gironda, 15 - 70122 Bari - Tel. 0805-245488.

● Vendo 2 cassette originali per C64/128 a lire 5000 l'una. Ogni cassetta, contiene 10 giochi come: Traffic Plane, BMW Revenge, Guru, Diamond Collection, AX Ball, Learn to sail, Three small tables. Oppure 2 cassette a lire 6000 l'una con giochi nuovi, per Spectrum 48K o per CBM 64 con in tutto 40 giochi come: Astro Marines, Dangerous, Outsider ecc. Tutte e 4 le cassette L. 20.000.
Galli Marco - Via Plan, 133 - 23030 Livigno.

● Cerco Robocop, Double Dragon, Mario Bros 1 e 2, Booble Booble, Gorcere Lord, Squad laser, Trial, Tank press, Club, Corter orc work, Zim, Air Force, Cast Match, Abb Novak, Dea, Power Final Assault.
Iacopo - Via del Molino 13A - 50041 Calenzano - Tel. 8877864.

● Vendo per il mitico C64 su disco contiene big novità dall'estero, tra cui Shadow of the beast, Dick Tracy, Narc, Ninja Remix, 3D Soccer, Total Recal, Middlight Resistence e molti altri nuovi o vecchi. I prezzi sono stracciati, e i supporti magnetici nuovi, dovete solo telefonarmi ore pasti e prenotare i vostri giochi.
Barbieri Luca - Via Gramsci, 48 - 30035 Mirano (VE) - Tel. 041/432527.

● Cerco: Braccio di ferro, Platoon, Robocop, Rambo, Indiana Jones, Olimpiadi, California gamest, Last Ninja, Ken il guerriero, Operazione Wolf. Compro i seguenti giochi a L. 2000 cadauno.
Filippo Andreoli - Via Del Soldato, 16 - 03030 Colfelice (FR) - Tel. 0776/527783.

● Vendo per C64 in disco a prezzi stracciati numerosissimi arrivi dall'estero. Prometto massima serietà con possibilità di richiesta di abbonamenti bimensili. Alcuni tra gli ultimi titoli sono: 3D Soccer, Narc, Dick Tracy, Buck Rogers, Shadow of the beast e molti altri. Chiamate ore pasti e prenotate il vostro gioco che costerà molto meno di uno originale.
Barbieri Luca - Via Gramsci, 48 - 30035 Mirano (VE) - Tel. 041/432527.

● Vendo a prezzi stracciati giochi che mi arrivano da fonti estere mensilmente, naturalmente per C64 in disco. Tra i più carini di questo mese: Shadow of the Beast, Total Recal, Narc, Ninja Remix, Flimboy, Quest, 3D Soccer, 3D Tennis, 3D Formula 1, Forula 1 Manager, La Storia Infinita II, Hot Rod, Buc Rogers, Dragon Kingdoom, Ferrari Formula one, e altri. Telefonatemi e prenotate anche voi i vostri giochi. Massima serietà e possibilità di fare abbonamenti bimensili.
Barbieri Luca - Via Gramsci, 48 - 30035 Mirano (VE) - Tel. 041/432527.

● Cerco possessori di Amiga 500 per scambio giochi. Io posseggo i seguenti giochi: Speed ball 2, Strider 1-2, Wrhat of demons, INdy 500, Continental, Circus Pang, Roboop 2, Duktale 5, Beach volley, Dinamite Duxe, Golden Axe, Shadow of the Beast 1,2, Double Dragon II, Ivanhoe, Chesea 1,2, Black tiger, Fire and brimstone, Ninja Spirit, Dinasti Warsmidnight resistence, Arcanoid e altri.
Pertempi Paolo - Via S. De Franchis - 87068 Rossano Sc. 2 Po (CS) - Tel. 23071.

● Ehi! Amici del Commodore 64 vendo una cassetta con oltre 40 giochi. Speditemi L. 20.000 in busta chiusa e avrete una magnifica cassetta. Le spese di spedizione e di nastro a mio carico. Max serietà. Annuncio sempre valido telefonare ore pasti.
Giovanni Pezzolla - Via Dante, 36 - 85020 Montemilone (PZ) - Tel. 0972/99294.

● Compro il gioco "The Untouchables" su nastro per Commodore 64, al prezzo massimo L. 5000.
Str. Armata Poporului - BL. LG (SEI) Scala II (due) AP. 45.
Avram Florin - 6200 Galati - Tel. 934/52009 - Romania.

● Compro il programma che transforma il C128 in Spectrum 48K con istruzioni in italiano, unicamente su cassetta.
Bruni Michel - Via Rogorella, 1 - 21020 Bodio Lomnago (VA) - Tel. 0332/948606.

● Cerco giochi ed utilities per Amica 500. Ecco alcuni titoli: Loom, Kid Gloves, Elvira la signora della notte, Pindball magic, Lupo Alberto, Dragon's Kingdom, Ghouls'n Ghosts, Pop up, Unreal, The New Zealand story, Dinamite Dux, programmi musicali, programmi per disegnare, Audio Digitizer, Delux Strip Poker... Aspetto vostre notizie.
Martellotti Emanuele - Via della Repubblica, 78 - 73012 Campi Sal. (LE) - Tel. 0832/791796.

● Compro Double Dragon e Dragon Ninja per CBM 64.
Marcello - Via Marchiona, 5/B - 41012 Carpi - Tel. 696883.

● Vendo per C64, su disco o su nastro, tutte le più sbalordite novità. Qualche esempio: Golden Aze, Sly Spy, Nightbreed, Castelvania, Midnight resistence, Double Dribble, Strider 2, Ninja Turtles, Stormlord 2 e mille altri titoli.
Mattia Brocca - Via Toselli, 31 - 73036 - Muro Leccese (LE) - Tel. 0836/342257.

● Cerco disperatamente i seguenti giochi per il Commodore 64: Rambo III, Calcio con rigori, espulsioni, ecc, Batman, Robocop, Double Dragon, Rocmania e Garfiel, a prezzi da decidere. Telefonate alle ore dei pasti possibilmente.
Daniele - Via Borgo da Monte - 63030 Monteprandone - Tel. 0735/62265.

● Vendo le ultimissime novità per il tuo C64 ad un prezzo eccezionale, L. 2000-3000 cadauno solo su disco. Alcuni giochi: Robocop 1,2, Golden Axe, Shinobi, Ninja Warriors. Batman Movie, Altered Beast, Hemlin Hughes. Soccer, Microprose Soccer, Football Manager, Footballer II, Myth, Strider, Cabal, Forgotten Worlds e tanti altri, telefonare ore pasti.
Mazzucco Stefano - Via Livinal 6 - 32010 Polpet (BL) - Tel. 0437/999230.

● Sono nuovamente in grado di vendere "Spectrum Sim" il programma che trasforma il C64 in Spectrum 48K. In regalo il "Graphic Paint" per disegnare sullo schermo con il joystick il tutto con istruzioni complete in italiano a L. 29.000, spedizione contrassegno (pagamento al postino alla consegna, su cassetta.
Ferrero Claudio - Via Langhe 101 - 12060 Magliano Alpi (CN) - Tel. 0174/66701.

● Compro i seguenti giochi per CBM 64 su nastro: Wrestling, Beach Volley, Flimbo's Quest, Creatures, Chase HQ II, e il simulatore di Spectrum.
Ghitti Stefano - Piazza Libertà 27 - 25039 Travagliato (BS) - Tel. 660783.

● Vendo trasformatore Spectrum in C64 e da 64 in Spectrum a L. 25.000, spese comprese, inoltre 8000 giochi e utility a L. 1000 cad.
Donato Sebastiano - Cas. Post. 4085 Firenze - Campo Marte.

● Compro il seguente gioco su disco: Indiana Jones the temple of doom. Sarei disposto a pagarlo L. 20.000.
Stefano Gargaglione - Via Puglia 134 - 74100 Taranto - Tel. 099/312488.

● Vendo programmi per C64 su cassetta come: The untouchables, Batman the movie, Ghostbusters 2, Shinobi, Double Dragon, Double Dragon 2, Vigilante, U.N. Squadron, The spy who loved me, Strider, Indy the last crusade, The football manager, Grand Prix Circuit, Stunt Car Racer, tutti a L. 2.000. Telefonare ore pasti.
Maffongelli Francesco - Via Cecconi 10 - 60027 Osimo (AN) - Tel. 071/718039.

● La Beautiful Games vi propone un'infinità di fantastici video giochi per CBM 64 e C128 su cassetta o su disco a prezzi sensazionali, giochi come: Popeye, Burghertime, Basket, Calcio, Pit Stop, Ghostbuster, King Kong e tanti altri utility come Logo, Ultrabasic, Simons' Basic, Music Basic ecc. ecc. I prezzi vanno da L. 500 a L. 4000 in più ogni 5 giochi uno a scelta in omaggio.
Broz Alex - Via S. Vincenzo 45/A - 36016 Thiene (VI) - Tel. 0445/380780.

● Desidero comprare la cassetta che trasformi il C64 in Spectrum 48K, inoltre vorrei i seguenti giochi: Liverpool, Mario Bross, F19, Stealth Fighter.
Domenico Mesto - C/da S. Lucia 118/D - 70043 Monopoli - Tel. 809037.

● Compro programma per trasformare Spectrum ZX 128K in CBM 64 (simulatore).
Sebastiano Idonea - S. Citelli 4/C - 95124 Catania - Tel. 095/356609.

● Vendo per C64 su disco, qualunque gioco, nuovo o vecchio. Tra i più nuovi posseggo: Shadow of the beast, Buck Rogers, Hot Rod, Dick Tracy, La storia infinita II, Midnight Resistence, 3D Tennis, 3D Soccer, Formula 1-3D, The spy who love me, Manchester United, Strider II, Night Breed, Time machine, Total recall, Ninja Remix, Narc e molti altri. Prezzi stracciati, abbonamenti bimensili con sconti e massima serietà.
Barbieri Luca - Via Gramsci 48 - 30035 Mirano

(VE) - Tel. 041/432527.

● Cerco giochi in cassetta per C64 di qualsiasi tipo. Telefonare ore pasti, per il prezzo ci accorderemo poi.
Alberto Magi - Via Verdi 24 - 41043 Formigine (MO) - Tel. 059/558137.

● Compro a L. 2.5000 su cassetta i seguenti giochi per C64: Basket, Commando, Batman, Barbarian 1,2, Rambo 2, Robocop 1,2, Ferrari F1, Italia 90, Cobra, Kung Fu, S. Mario Bross, Pallavolo, Dragons Ninja, Top Gun, Miami Vice, Ghost buster 2, Kick Off, Bruce Lee, Predator, Double Dragon 2, Pit Fall 2, Beach Volley, Scooby Doo, Olimpiadi, Summer Games 3 e Shinobi.
Mellano Flavio - Località S. Lucia N. 26 B - 12045 Fossano (CN) - Tel. 0172/692464.

● Se hai un Amiga e cerchi i giochi più recenti come: Turrican 2, Last Battle, Speedball 2, Dragons Lair I,II, III, Wing Commander, Shadow Dancer, Toki, Smiv, Epic, Test Drive III, Back to the future III, Elvira, Wrath of the Demon, Shadow fo the Beast III + altri, telefonami anche solo per informazioni sulle ultime novità a L. 1.000 a gioco, forti sconti per quantità, vendo inoltre Sony Bulk (min. 50) a L. 1.000. Vendo infine monitor a colori adatto per C16, C64, C128, Amiga, ecc. con modulatore a L. 350.000 (trattabili).
Marco Palumbo - Viale Australia 3 - 04024 Gaeta - Tel. 0771/464733.

● Cerco il programma su cassetta che trasforma il Commodore 64 in Spectrum 48K. Inoltre cerco i migliori programmi di Totocalcio su cassetta.
Alain Paradiso - Via Sirente 35 - 67051 Avezzano (AQ) - Tel. 0863/21138.

● Cerco giochi su cassetta (anche duplicazioni) tipo: Ninja Warriors, Myth, Turrican 1,2, Robocop 1,2, Navy Seals, Golden Axe, ecc. Se siete interessati telefonare a:
Paolo Breviario - Via S. Lorenzo 8 - 24040 Bonate Sopra (BG) - Tel. 994892.

● Vendo tutte le ultimissime novità per C64 (solo disco), come: Ninja Remix, Creatures, Robocop II, Midnight Resistence, Turricam I,II, Atomix Robokid, Narc, Stormlord II, Eswat, Strider II, Badlands, Ivan Ironman, ecc. Inoltre tutte le vecchie glorie, prezzo L. 3.000 a gioco, 5000 per giochi passati da cartuccia a disco.
Seggiani Cristiano - Via provinciale 18 - 58040 Stribugliano (GR) - Tel. 0564/962009.

● Cerco amici disposti a scambiare giochi per C64 solo cassetta, oppure vendo giochi per questo computer giochi tipo: Creatures L. 2000, Turrican L. 2000, Predator L. 1500, ecc. offro max serietà di vendita e di scambio giochi. Vendo anche giochi per Amstrad CPC 464.
Traietta Michele - Via A. De Gasperi 2 - 75010 Miglionico (MT) - Tel. 0835/559776.

● Compro video giochi per Spectrum Sinclair 128 K, sono interessato anche all'acquisto di video giochi per pistola sempre dello stesso spectrum.
Carmine Speranza - Piazza B. Cairoli 13 - 84077 Torre Orsaia (SA) - Tel. 0974/985583.

● Compro i giochi: Ghostbuster I,II, Danko, Robocop I,II, Rambo III, Predator, Pallavolo, Pallamano, Myth.
Vincenzo - Via Maria 372 - 03100 Frosinone - Tel. 874167.

● Compro video Porno, Strip Poker II, Dragon Ninja, Danko, Robocop I,II.
Gozzi Chiara - Via Pompeo Trogo 28 - 00136 Roma - Tel. 344510.

● Compro, scambio, vendo giochi per C 64 e MS-DOS. Zavarise Paolo - Via Rivizzola, 8 - Belluno - Tel. 0437-941325 - 14 anni

● Compro tutti i giochi di Wrestlinght che si possano immaginare. Il prezzo, naturalmente, varierà a seconda della grafica del gioco. Potremmo comunque metterci d'accordo al telefono. Cerco inoltre i giochi: Turtles, Robocop I e II, Beach Volley, Paper boy, Shiroby, Operation stealth. Massima serietà. Francesco La Rocca - Via Filzi, 31 - 87075 Trebisacce - Tel. 0981-58016 - 12 anni

● Attenzione! Scambio solamente scambio: games e utility per C 64 (su disco). Games come: Black Tyger, F1 manager, Cabal, Tusker, Grand monster slam, vendetta, G.P. tennis manager, Ghouls'n ghosts, Hostages, WWF Wrestling, Sim City, Double Dragon's, Turbo out Run, The unthocables, Grand Prix Circuit, Storm Lord II, Time Machine, Op. Wolf 1 e 2, Klax, Italy 1990, Rain Bouw Island; Hawkeye, oppure utility come: Spectrum 48 K simulator; Apple Sim., Vic 20 Sim, S.E.V.C.K., Music Costr. Set, e tantissimi altri! Importante: inviare lista completa, grazie. Zanelli Stefano - Via D. Chiesa, 13 - 33053 Latisana (Ud) - 23 anni

● Vendo giochi per C 64 su disco o cassetta. Richiedete la mega lista al più presto. Vendo in blocco giochi originali. Ho tutte le nuove novità. Vendo anche il programma di trasformare il C 64 in Spectrum 48 K e in Amiga. Ciao e a presto! Dimenticavo si effettuano abbonamenti, lezioni di Software e diete e oroscopi personalizzati. Telefonare dalle 16.00 alle 19.30. Gentile Marilena - P.zza Padre Pio Pal. Cac. Sc. A - 71100 Foggia - Tel. 0881-631314 - 15 anni

● Compro per L. 15.000 il programma che trasforma il C 64 in Spectrum 48 K. Sento che cercate qualcosa... lo sento e vi accontento. Io vendo duplicati di infinità di games su cassetta TDK e Sony. Alcuni titoli: Predator, Mario Bros, Internazional, Karate, Soccer Manager, D.N.A. Warrior, Macadam Bumper, Slayer. Vendo game Killer e altri games. Originali e non. Prezzi trattabili. Inoltre compro listati a L. 150 l'uno. Stefano Parrino - Via Marconi, 91 - 40062 Molinella (Bo) - Tel. 880969 - 13 anni

● Vendo registratore originale Commodore per C 64/128. Revisionato a L. 30.000 e joystick a L. 20.000 anche separati. Stefano Merialdi - Via Saracco, 13 - Ovada (Al) - Telefono 0143/81221 - 26 anni

● Vendo Commodore 64 nuovo + televisore, 300 giochi tipo: Buble Babol, Calcio, Indiana Jones, Visitor I e II e portacassette a sole 200.000. Angelo Battistelli - Via Casciari, 18 - 54011 Aulla - Tel. 0187-420546 - 20 anni

● Cerco e compro, programma su cassetta, per trasformare il Commodore 64 in Spectrum 48 K, purchè funzionante e a un prezzo modico. Telefonare ore pasti e chiedere di: Stefano Merialdi - Via Saracco, 13 - 15076 Ovada (Al) - Tel. 0143-81221 - 26 anni

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | COMPRO | CERCO | TROVO
(cancellare i settori che non interessano)

SPECIAL PROGRAM N. 77

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____ ETA'_____

● Vendo mini computer Casio PB 1000 ottimo stato, 8KB banca dati, tasti a sfioramento, memorizzazione formule, con confezione e manuale in Italiano a L. 250.000. Merialdi Stefano - Via Saracco, 13 - 15076 Ovada (Al) - Tel. 0143-81221 - 26 anni

● Vendo per CBM 64 i seguenti giochi in cassette originali: Ghostbusters II, I.O, Gauntlet 2, Express Raider, Donkey Kong, Ad 8 D, Heroes of the Lance, F1 Manager, Afterburner, Mistery of the Nilo, Satan e Shadow Warriors (in disco); comprese confezioni originali. Gianni Mason - Via Mameli, 7 - 30038 Spinea (Ve) - Tel. 992996 - 16 anni

● Vendo giochi per CBM 64 su floppy: Rambo I e II, Batman, Turbo out run, Ghosts'n Goblins, F1 manager, Ghols'n Ghosts, Samantha Fox (Pocker), Ninja I e II L. 2.000 l'uno. Andrea - Via S. Anselmo, 10 - 00153 Roma.

● Hai un Commodore 64/128 K? Desideri acquistare tutto l'hardware esistente per il tuo computer? Sei ansioso di entrare in possesso di oltre 200 prodotti? Oggi è nato "Hardware Shop", il catalogo più completo ed utile per tutti i possessori di CBM 64/128. Prezzi imbattibili, garanzia totale e spedizioni in pochissimi giorni. Inviaci L. 3.000 (contributo spese postali) e riceverai il catalogo entro una settimana. Club Commodormania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (Fi) - Tel. 0337-671492

● Attenzione! Qui alla Ghost soft c'è la massima serietà e convenienza per te, il prezzo dei giochi? Non è un problema, per ognuno di voi c'è un'offerta strepitosa. In caso di difetto della cassetta sostituzione gratis! E allora cosa aspetti a contattarmi; richiedi la lista dei giochi inviando in busta chiusa un francobollo da L. 750 includendo le tue generalità e i games che cerchi. Rispondo a tutti!!! Per ulteriori informazioni telefona e chiedi di Marco oppure scrivimi. Annuncio sempre valido. Marco D'onofrio - Rione Cicalese, 69 - 84025 Eboli (Sa) - Tel. 0828-361591 - 19 anni

● Vendo per Spectrum 48/128 penna ottica, più aggiornati package grafici, più apparecchio elettronico anti blackout il tutto a L. 100.000. Angelo Masi - Via Polveriera, 121 bis - 80035 Nola (Na) - Tel. 081-8236953

● Cerco per CBM 64 i seguenti giochi, massimo prezzo L. 1.000 su cassetta: Robocop 1, Tom e Jerry, Buggy Boy, Dragon Ninja, The Turtles, Batman, The Last Ninja 1, Vindicator 2, se vi interessa telefonate. Volli Stefano - Via Arringo, 193 - 03010 Piglio (Fr) - Tel. 0775-502446 - 15 anni

● Compro per CBM 64 a L. 1.000 su cassetta i giochi: Turtles, Buggy Boy, Batman, Dragon Ninja, The last ninja 1, Vindicator 2, Tom e Jerry. Telefonatemi per accordarci. Volli Stefano - Via Arringo, 193, 03010 Piglio (Fr) - Tel. 0775-502446 - 15 anni

● COMPRO il gioco de "I cavalieri dello zodiaco" originale per il Commodore 64 (in cassetta). Marco Chiocchetti - Via Villanova, 53 - 10094 Giaveno (To) - Tel. 9378041 - 13 anni

● Attenzione!!! Con prezzi che vanno da 500 lire (minimo) a 5.500 lire (massimo) e qualche eccezione (Turrican 2, Golden Axe 7.000 lire) il Club the Games vi offre il meglio per CBM 64. Paolo Salemi - Via Tagliamento, 20 - Palazzolo Acreide (Sr) - Tel. 0931/881361 - 15 anni

● Ormai il club "The games" è aperto da un anno ma è sempre attivo, tra i nuovissimi arrivi dall'america: Turrican 1 e 2, Golden Axe, T.M.H. Turtles, Dragon Ninja, Dick Tracy per C 64. Paolo Salemi - Via Tagliamento, 20 - Palazzolo Acreide (Sr) - Tel. 0931/881361 - 15 anni

● Chi si vede! Vendo una miriade di giochi sunastroper Com. 64 e 128, nuovi, nuovissimi e un po' vecchi, a prezzi stracciati da 2.000 lire in poi (secondo il gioco), mandate una lettera per ordinare i giochi, e io in più mando una mini lista dei miei giochi. Un piccolissimo esempino: Turrican, Creatures, Micro prose soccer, Leader Board, Super Wonderboy, Power Drift, Shadow Warriors, Heat keers, Arkanoid 1 e 2, Passing Shot, Zombi, Spiderman, S.P. Roberto Talotta - Via Schipani, 21 - 88100 Catanzaro - 16 anni e 1/2

● Compro giochi come Italy 90 Soccer, Wrestling, Micro soccer, Micro prose soccer, Camp. Calcio a L. 2.500 e vi ricordo di scrivermi! Ciao... Salvatore - C. Giovanni Nicotera - 88046 Lamezia Terme (CZ) - Tel. 0968-27255 - 12 anni

(VE) - Tel. 041/432527.

● Cerco giochi in cassetta per C64 di qualsiasi tipo. Telefonare ore pasti, per il prezzo ci accorderemo poi.
Alberto Magi - Via Verdi 24 - 41043 Formigine (MO) - Tel. 059/558137.

● Compro a L. 2.5000 su cassetta i seguenti giochi per C64: Basket, Commando, Batman, Barbarian 1,2, Rambo 2, Robocop 1,2, Ferrari F1, Italia 90, Cobra, Kung Fu, S. Mario Bross, Pallavolo, Dragons Ninja, Top Gun, Miami Vice, Ghost buster 2, Kick Off, Bruce Lee, Predator, Double Dragon 2, Pit Fall 2, Beach Volley, Scooby Doo, Olimpiadi, Summer Games 3 e Shinobi.
Mellano Flavio - Località S. Lucia N. 26 B - 12045 Fossano (CN) - Tel. 0172/692464.

● Se hai un Amiga e cerchi i giochi più recenti come: Turrican 2, Last Battle, Speedball 2, Dragons Lair I,II, III, Wing Commander, Shadow Dancer, Toki, Smiv, Epic, Test Drive III, Back to the future III, Elvira, Wrath of the Demon, Shadow fo the Beast III + altri, telefonami anche solo per informazioni sulle ultime novità a L. 1.000 a gioco, forti sconti per quantità, vendo inoltre Sony Bulk (min. 50) a L. 1.000. Vendo infine monitor a colori adatto per C16, C64, C128, Amiga, ecc. con modulatore a L. 350.000 (trattabili).
Marco Palumbo - Viale Australia 3 - 04024 Gaeta - Tel. 0771/464733.

● Cerco il programma su cassetta che trasforma il Commodore 64 in Spectrum 48K. Inoltre cerco i migliori programmi di Totocalcio su cassetta.
Alain Paradiso - Via Sirente 35 - 67051 Avezzano (AQ) - Tel. 0863/21138.

● Cerco giochi su cassetta (anche duplicazioni) tipo: Ninja Warriors, Myth, Turrican 1,2, Robocop 1,2, Navy Seals, Golden Axe, ecc. Se siete interessati telefonare a:
Paolo Breviario - Via S. Lorenzo 8 - 24040 Bonate Sopra (BG) - Tel. 994892.

● Vendo tutte le ultimissime novità per C64 (solo disco), come: Ninja Remix, Creatures, Robocop II, Midnight Resistence, Turricam I,II, Atomix Robokid, Narc, Stormlord II, Eswat, Strider II, Badlands, Ivan Ironman, ecc. Inoltre tutte le vecchie glorie, prezzo L. 3.000 a gioco, 5000 per giochi passati da cartuccia a disco.
Seggiani Cristiano - Via provinciale 18 - 58040 Stribugliano (GR) - Tel. 0564/962009.

● Cerco amici disposti a scambiare giochi per C64 solo cassetta, oppure vendo giochi per questo computer giochi tipo: Creatures L. 2000, Turrican L. 2000, Predator L. 1500, ecc. offro max serietà di vendita e di scambio giochi. Vendo anche giochi per Amstrad CPC 464.
Traietta Michele - Via A. De Gasperi 2 - 75010 Miglionico (MT) - Tel. 0835/559776.

● Compro video giochi per Spectrum Sinclair 128 K, sono interessato anche all'acquisto di video giochi per pistola sempre dello stesso spectrum.
Carmine Speranza - Piazza B. Cairoli 13 - 84077 Torre Orsaia (SA) - Tel. 0974/985583.

● Compro i giochi: Ghostbuster I,II, Danko, Robocop I,II, Rambo III, Predator, Pallavolo, Pallamano, Myth.
Vincenzo - Via Maria 372 - 03100 Frosinone - Tel. 874167.

● Compro video Porno, Strip Poker II, Dragon Ninja, Danko, Robocop I,II.
Gozzi Chiara - Via Pompeo Trogo 28 - 00136 Roma - Tel. 344510.

● Compro, scambio, vendo giochi per C 64 e MS-DOS. Zavarise Paolo - Via Rivizzola, 8 - Belluno - Tel. 0437-941325 - 14 anni

● Compro tutti i giochi di Wrestlinght che si possano immaginare. Il prezzo, naturalmente, varierà a seconda della grafica del gioco. Potremmo comunque metterci d'accordo al telefono. Cerco inoltre i giochi: Turtles, Robocop I e II, Beach Volley, Paper boy, Shiroby, Operation stealth. Massima serietà. Francesco La Rocca - Via Filzi, 31 - 87075 Trebisacce - Tel. 0981-58016 - 12 anni

● Attenzione! Scambio solamente scambio: games e utility per C 64 (su disco). Games come: Black Tyger, F1 manager, Cabal, Tusker, Grand monster slam, vendetta, G.P. tennis manager, Ghouls'n ghosts, Hostages, WWF Wrestling, Sim City, Double Dragon's, Turbo out Run, The un-

Tagliando da compilare e spedire in busta
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20

VENDO **COMPRO**
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO **TROVO**

SPECIAL PR

SCRIVERE I

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME